

ВИКОРИСТАННЯ АДАПТОВАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ ПРИ ВИВЧЕННІ ЯПОНСЬКОЇ МОВИ НА ПОЧАТКОВОМУ ЕТАПІ

Стаття присвячена особливостям використання адаптованої літератури у якості допоміжного засобу при викладанні японської мови на початковому етапі. Досліджується доцільність використання адаптованої літератури паралельно з основними навчальними матеріалами, прийоми роботи з адаптованими творами під час навчального процесу і самостійно.

Ключові слова: адаптована література, початковий етап навчання, довгострокова пам'ять.

T. Pleskach, Senior lecturer
Institute of Oriental Studies and International Relations “Kharkiv Collegium”

USING ADAPTED BOOKS IN PROCESS OF LEARNING ELEMENTARY JAPANESE

The article is devoted to aspects of using adapted books as an additional instrument in teaching Elementary Japanese. The reasons of using adapted books along with main teaching Elementary materials are studied, as well as methods of using adapted books during the lessons and autonomous reading.

Key words: adapted books, elementary teaching, long-term memory.

УДК 811.521

В. Собакар, магістр
Київський національний університет
імені Тараса Шевченка, Київ

ЗНАЧУЩІ ІГРИ: ВИВЧЕННЯ ЯПОНСЬКОЇ МОВИ ЗА ДОПОМОГОЮ ТЕОРІЇ ІГОР

Стаття присвячена використанню теорії ігор у широкому колі питань під час вивчення японської мови та побудові діалогу. Теорія ігор дає формальну систему, яка має важливе значення для розуміння лінгвістичної поведінки в японській мові.

Ключові слова: теорія ігор, японська мова, соціальна природа змісту

Вивчаючи японську мову, ми прийшли до висновку про корисність теорії ігор у широкому колі питань. Використання граматики є стратегічним, щоб сигналізувати про той зміст, який хочемо донести: наш вибір як мовця зумовлений тим вибором, який зробить слухач, інтерпретуючи сказане нами. Теорія ігор, згідно з якою результат рішення залежить від вибору інших, дає формальну систему, яка дозволяє нам розвивати теорії про вид прийняття рішень, які мають вирішальне значення для розуміння лінгвістичної поведінки в японській мові. Єдиний спосіб зрозуміти значення – включити його соціально-культурну природу: саме соціальне дає зміст нашому ментальному життю. Створена теорія дозволить враховувати багато аспектів лінгвіс-

тичного значення, а використання граматики може бути спрощеним. Стаття містить коротке введення в теорію ігор, міркування щодо лінгвістичних ігор з неповною інформацією та деякі моделі ігор ввічливості.

Теорія ігор – наука про стратегічне прийняття рішень. Конкретніше, це «*study of mathematical models of conflict and cooperation between intelligent rational decision-makers*» («дисципліна математичних моделей конфлікту та кооперації між розумними раціональними сторонами, які приймають рішення») [Myerson 1991, ст. vii–xi]. Альтернативна назва для теорії ігор, яка звучить «*as a more descriptive name for the discipline*» («як більш описова назва дисципліни») це інтерактивна теорія рішень [Aumann 2008, ст. 5]. Теорія ігор в основному застосовується в економіці, політичній науці, філософії, логіці, біології. Проте на сьогодні теорія ігор стала загальним терміном, який застосовується до широкого кола поведінкових стосунків і позначає логічну сторону прийняття рішень як для людей, так і не для людей (комп'ютерів).

Теорія ігор це теорія математичних моделей прийняття оптимальних рішень в умовах конфлікту. Оскільки сторони, що беруть участь в більшості конфліктів, зацікавлені в тому, щоб приховати від супротивника власні наміри, прийняття рішень в умовах конфлікту, зазвичай, відбувається в умовах невизначеності. Теорія ігор намагається математично зафіксувати поведінку в стратегічних ситуаціях, в яких успіх суб'єкта, що робить вибір, залежить від вибору інших учасників. Якщо спочатку розвивався аналіз ігор, в яких один із супротивників виграє за рахунок інших (ігри з нульовою сумою), то згодом почали розглядати широкий клас взаємодій, які були класифіковані за певними критеріями.

Логічною основою теорії ігор є формалізація трьох понять, які входять в її визначення і є фундаментальними для всієї теорії: (1) конфлікт; (2) прийняття рішення в конфлікті; (3) оптимальність прийнятого рішення. Ці поняття розглядаються у найширшому сенсі. Змістовно, конфліктом можна вважати будь-яке явище, відносно якого можна казати про його учасників, про їхні дії, про результати явищ, до яких призводять ці дії, про сторони, які так чи інакше зацікавлені в таких наслідках, і про сутність цієї зацікавленості. Фактично, конфлікт у широкому сенсі – це взаємодія учасників, у лінгвістичній площині мова йтиме про взаємодію гравців, тобто комунікацію мовців. Система, яка являє собою конфлікт, називається грою. Конкретизації складових, які задають гру, призводять до різноманітних класів ігор.

Класифікуючи ігри, можна виділити наступні основні типи: (1) кооперативні / некооперативні (гра називається кооперативною, якщо гравці можуть об'єднуватися в групи, взявши на себе зобов'язання перед іншими гравцями і координуючи свої дії); (2) симетрична / антисиметрична (гра буде симетричною тоді, коли відповідні стратегії у гравців будуть рівними); (3) з нульовою / ненульовою сумою (ігри з нульовою сумою це особливий різновид ігор з постійною сумою, тобто таких, де гравці отримують рівну вигоду); (4) паралельні / послідовні (в паралельних іграх гравці ходять одночасно, в послідовних іграх гравці можуть робити ходи в попередній визначеному порядку); (5) з повною / неповною інформацією (в грі з повною інформацією гравці знають всі ходи, зроблені до поточного моменту); (6) ігри з нескінченним числом ходів; (7) дискретні / неперервні ігри (більшість ігор дискретні: в них скінчена кількість

гравців, ходів, подій, результатів і т. д., проте теоретично ці компоненти можуть бути розширеними на множину дійсних чисел).

Переносячи теорію ігор на лінгвістичну площину, а саме на площину аналізу та вивчення японської мови, як апіорі з метою забезпечення успішної комунікації та уникнення комунікативного збою, ми розглядатимемо мовні ігри як такі: симетричні (гравці використовують рівні стратегії), послідовні (мовці розмовляють послідовно, а не одночасно), ігри з однаковою вигодою для учасників (зокрема це стосується мовних шаблонів та кліше ввічливості, що ми розглянемо на прикладі японських вітань айсацу).

Термін 挨拶 *aisatsu* можна неточно перекласти на українську мову як «вітання і прощання». Проте, він охоплює ширше коло прагматичних дій таких як подяка, вдячність, вибачення, представлення себе, поздоровлення, промова тощо і відноситься до широкого спектру вербальних і невербальних формул так само як шаблонних поведінок, що характеризують співбесідників в різних контекстах від повсякденних до офіційних. Крім того, що айсацу відноситься до ритуалу зустрічі, воно також формує зв'язок із соціальним етикетом, функціонуючи у підтриманні суспільних відносин в культурно відповідних рамках.

Аналізуючи крізь площину теорії ігор, можна визначити три основні гри (групи) для реалізації формул мовленнєвого етикету: 1) з'ясування контакту між мовцями – формули звертань і вітань; 2) підтримання контакту – формули вибачення, прохання, подяки та ін.; 3) припинення контакту – формули прощання, побажання і т.д., до першої і третьої групи з яких відносяться айсацу. Айсацу складається з різних шаблонів поведінки, які часто фокусуються на діях під час розмови і супроводжуються очікуваними рухами тіла та виразами обличчя, що сигналізують про добрі наміри та ввічливість по відношенню до співбесідника. Парні айсацу, тобто ті, які вимагають усталеної соціальними нормами певної відповіді, можна віднести до симетричного типу гри а також до самостійного мовленнєвого акта, за основними ознаками – локуція, іллокуція, перлокуція. Локуція – побудова фонетично і граматично правильного висловлювання певної мови з певним смислом і референцією, акт «говоріння»; іллокуція – втілення у висловлюванні певної комунікативної мети, що надає висловлюванню конкретної спрямованості; перлокуція – наслідки впливу іллокутивного акту на конкретного адресата чи аудиторію.

Айсацу настільки тісно пов'язані з контекстом, що навіть ті, які здаються простими для перекладу, можуть мати різні відтінки значення, отже ми маємо справу з симетричною лінгвістичною грою, зануреною у соціальний контекст. Під час вивчення японської мови на такий тип мовленнєвої гри треба звертати особливу увагу, оскільки незнання відповіді у певному парному шаблоні може призвести до комунікативного збою, непорозуміння і потенційного конфлікту. Наведемо приклади айсацу. Найчіткіше значення має вислів 有難う御座います – *arigatou gozaimasu* «дякую», який вживається для вираження подяки. Зустрічаються варіації, як どうも *doumo*, どうも ありがとうございます *doumo arigatou gozaimasu*, ありがとうございます *arigatou gozaimashita*. Останні два відрізняються тим, що перший вираз виражає просто вдячність, а другий – вдячність за вже виконану дію. Існують також вислови サンキュー *sankyuu* – від англійського «Thank you», おおきに *ookini*, おおきに どう

も *ookini doumo* – усі виражають подяку. Парним шаблоном до有難う御座います – *arigatou gozaimasu* «дякую» буде いいえ *ie* «немає за що».

お 元気 です か *ogenki desuka* «Як справи?» використовується для того, щоб дізнатись, в залежності від контексту, як у людини справи, як здоров'я, які новини тощо, хоча буквальный переклад звучить приблизно як «Чи ти здоровий?» Найчастіше на це висловлювання відповідають はい, 元気 です *hai, genki desu* «Так, я здоровий» або はい, お蔭様 で *hai, okagesama de* «Так, дякуючи вашим молитвами (У мене все добре)».

Вислів 頂ます / 戴きます *itadakimasu* вживається перед тим, як почати щось їсти або пити, і можна перекласти як «дякую, що пригощасте», «смачного», проте цей переклад буде дуже неточним. Цей вислів пов'язаний з контекстом і може мати різні варіанти перекладу та відтінки значення у залежності від ситуації. Якщо мовці вживають їжу чи напої разом, то парним шаблоном до頂ます / 戴きます *itadakimasu* буде однойменний шаблон, або ж співрозмовник може просто змовчати, якщо він не приймає участь у процесі споживання їжі/напою.

Пара ただいま *tadaima* «Я повернувся» та お 帰り なさい *okaerinasai* «З поверненням».

お先に *osakini* – вживається коли хтось йде першим. Повний варіант висловлювання звучить якお先に 失礼 します *osakini shitsureishimasu* і означає «Я йду першим». У ситуаціях, коли хтось йде раніше за інших, необхідно сказати お先に 失礼 します *osakini shitsureishimasu*. Люди, які ще залишаються, мають сказати お先に どうぞ *osakini douzo*, що означає «Будь ласка, йдіть першим».

Цікавими парними прикладами аїсацу, які стабільно вимагають відповіді, є пара 行って 来ます *ittekimasu* «Я йду» та 行って (い) らっしゃい *itte (i) rasshai*, вислів можна перекласти «Будь ласка, йди», проте в українській мові при буквальному перекладі втрачається той відтінок ввічливості, притаманний японській мові; Варто відзначити, що у повсякденному житті, вказаний вище порядок вживання цих фраз може змінюватись: хтось, хто залишається вдома, може сказати 行って らっしゃい *itte rasshai*, і той, хто йде, скаже у відповідь いきます *ittekimasu*. Це не є прикладом загально-вживаного мовленнєвого акту, проте іноді зустрічається в японському мовленні.

Повертаючись до площини аналізу та вивчення японської мови, в останній частині статті ми розглянемо формування навичок побудови діалогу японською мовою на початкових етапах вивчення японської мови. Ще раз наголосимо, що мовленнєві ігри ми розглядатимемо як симетричні, послідовні та як такі, що повинні мати однакову вигоду для гравців, з метою забезпечення успішної комунікації та уникнення комунікативного збою між мовцями.

У завдання навчання на початковому етапі вивчення японської мови в області говоріння та аудіювання входить формування таких вмінь іншомовного спілкування, як прийняття участі у бесіді з екзаменатором на основі прочитаного тексту / заданої ситуації повсякденного спілкування, володіння мовним етикетом повсякденного спілкування (знайомство, подання, установлення й підтримка контакту, запит і повідомлення інформації, спонукання до дії, вираження прохання, згоди / незгоди, завершення бесіди).

Сучасні методики навчання іноземній мові орієнтовані на принцип комунікативності, що припускає широке використання на заняттях учбово-мовних ситуацій. Основна мета принципу – навчити студента спочатку вільно говорити мовою, а потім думати нею. Аналізуючи елементарні діалоги японською мовою як невеликі мовленнєві ігри, ми стикаємося з проблемою, коли студенти завчають подані діалоги напам'ять, проте у разі виникнення іншої ситуації, відмінної від описаної в діалозі слово в слово, студентам буває важко зорієнтуватися в ситуації і дати швидку відповідь. Це, зокрема, стосується вивчення діалогів за підручниками *みんなの日本語 minna no nihongo* «Японська мова для всіх». Наведемо приклад рандомного діалогу з підручника [*みんなの日本語II* 1998, с. 111].

遅れて、すみません

ミラー : 課長、遅れて、すみません。
 中村課長: ミラーさん、どう したんですか。
 ミラー : 実は 来る 途中で 事故が あって、バスが 遅れて
 しまったんです。
 中村課長: バスの 事故ですか。
 ミラー : いいえ。 交差点で トラックと 車が ぶつかって、
 バスが
 動かなかったん です。
 中村課長: それは 大変でしたね。
 連絡が ないので、みんな 心配して いたんですよ。
 ミラー : 駅から 電話したかったんですが、人が たくさん 並
 んで いて……。
 中村課長: どうも すみませんでした。
 わかりました。
 じゃ、会議を 始めましょう。

mira: : «*kacho, okurete, sumimasen*»
nakamura kachou : «*mira:san, dou shitandesuka*»
mira: : «*jitsu wa kuru tochuu de jiko ga atte, basu ga okurete
 shimattan desu*»
nakamura kachou : «*basu no jiko desuka*»
mira: : «*iie. kousaten de torakku to kuruma ga butasukatte, basu
 ga
 ugokanakattan desu*»
nakamura kachou : «*sore wa taihen deshita ne*»
 «*renraku ga nai no de, minna ga shinpai shite itan desuyo*»
mira: : «*eki kara hanahitakattan desuga, hito ga takusan
 narande ite...*»
 «*doumo sumimasendeshita*»
nakamura kachou : «*wakarimashita.*»
 «*ja, kaigi wo hajimemashou*»

пан Міллер : Начальнику, я запізнився, пробачте!
Начальник Накамура : Пане Міллер, що трапилось?
пан Міллер : Насправді на півдорозі трапився дорожній випадок, і автобус запізнився.
Начальник Накамура : Дорожній випадок з автобусом?
пан Міллер : Ні. На перехресті зіткнулися вантажівка з легковим автомобілем, і автобус не зміг рухатись.
Начальник Накамура : Боже, який жах!
Ти ні з ким не зв'язався, тож ми всі хвилювались.
пан Міллер : Я хотів зателефонувати зі станції, та було так багато народу... Пробачте мені, будь ласка!
Начальник Накамура : Та зрозуміло.
Отож, розпочнемо засідання.

Аналізуючи поданий діалог з точки зору теорії ігор ми бачимо, що варіантів відповіді гравців могло бути декілька, а не лише один, наведений в прикладі. Оскільки основна мета комунікації – донесення інформації до співбесідника та уникнення некомфортної ситуації, в даному випадку основним засобом мала би бути сила передавання інформації – 伝達能力 *dentatsu nouyoku*, тобто, головною метою є те, щоб співбесідник зрозумів інформацію. Використовуючи теорію ігор в побудові діалогу та навчанні, можна говорити про створення своєрідного дерева алгоритмів та можливих варіацій мовленнєвих ігор. Мова йдеться не про рольові ігри, коли на базисі вже вивченого діалогу студенти формують діалоги за поданим прикладом, а про першопочаткове вивчення декількох варіантів мовленнєвих ситуацій та їх комбінацій з метою отримання успішної комунікації та відсутності комунікативних збоїв при попаданні у реальні життєві ситуації.

Отже, підбиваючи підсумки проведеного дослідження, можна відзначити користність теорії ігор у широкому колі питань. Теорія ігор дає нам формальну систему, яка дозволяє розвивати теорії про вид прийняття рішень, які мають вирішальне значення для розуміння лінгвістичної поведінки в японській мові. Тому важливо включати значення в його соціально-культурну природу, про що ми переконалися на прикладах аісацу як моделей ігор ввічливості. Використання теорії ігор стане в нагоді і під час побудови вправ для студентів для формування їх комунікативних навичок японською мовою у разі моделювання різноманітних видів діалогів, у яких будуть змодельовані різні ходи гравців. Таким чином, у свідомості буде формуватися своєрідне дерево алгоритмів для використання в різноманітних мовленнєвих іграх в реальному житті, а не завчений шаблон, практично непридатний для використання. Використання теорії ігор у формуванні комунікативних навичок та побудові діалогів може бути напрямком для подальшого дослідження.

Список використаних джерел:

1. Исследование операций в экономике: Учеб. пособие для вузов / [Н.Ш. Кремер, Б.А. Путко, И.М. Тришин, М.Н. Фридман]; Под ред. проф. Н.Ш. Кремера. — М.: ЮНИТИ, 2006. — 407 с. — (Економічні дослідження: методологія та організація) (Національна бібліотека України імені В. І. Вернадського).
2. Грачева М. В. Количественные методы в экономических исследованиях: Учебник для вузов / Под ред. М.В. Грачевой, Л.Н. Фадеевой, Ю.Н. Черемных. — М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2004. — 791 с. — (Економічні дослідження: методологія та організація) (Національна бібліотека України імені В. І. Вернадського).
3. Мак-Кинси Дж. Введение в теорию игр / Мак-Кинси Джон Чарльз Ченовет — М. : ГИФМЛ, 1960. — 420 с.
4. Моргенштерн Э. Теория игр и экономическое поведение / фон Нейман Дж., Моргенштерн Э. — М. : Наука, 1970. — 708 с.
5. Мулен Э. Теория игр с примерами из математической экономики. / Мулен Эрве — М. : Мир, 1985. — 200 с.
6. Оуэн Г. Теория игр. / Оуэн Гиллермо — М.: Мир, 1971. — 232 с. — (Библиотека мехмата МГУ). — Режим доступа до джерела: <http://lib.mexmat.ru/books/1573>
7. Шикин Е. В. Математические методы и модели в управлении : учеб. пособие для студ. управленческих спец. вузов / Е. В. Шикин, А. Г. Чхартишвили ; Московский гос. ун-т им. М.В.Ломоносова. Факультет гос. управления. - 2. изд., испр. — М. : Академия народного хозяйства при Правительстве РФ ; Дело, 2002. — 440 с. — (Економічні дослідження: методологія та організація) (Національна бібліотека України імені В. І. Вернадського).
8. Aumann R. J. Game theory, Introduction / Aumann Robert John. — The New Palgrave Dictionary of Economics, 2nd Edition, 2008. — 920 p.
9. Brandenburger A. The Language of Game Theory: Putting Epistemics into the Mathematics of Games / Adam Brandenburger. — World Scientific Series in Economic Theory: Vol. 5. Hackensack, New Jersey: World Scientific, 2014. — 300 p.
10. Dixit A. Game Theory, in David R. Henderson (ed.), Concise Encyclopedia of Economics (2nd ed.) / Dixit, Avinash; Nalebuff, Barry. — Indianapolis 2008. — 420 p. (Indianapolis: Library of Economics and Liberty).
11. Myerson R. B. Game Theory: Analysis of Conflict / Roger Bruce Myerson. — Harvard University Press, 1991. — p. 1. pp. vii–xi.
12. Tsujimura N. An introduction to Japanese linguistics. Cambridge / Tsujimura, Natsuko — MA: Blackwell Publishers. Upper Level Textbooks. — 205 p.
13. *みんなの日本語* (minna no nihongo) «Японська мова для всіх», частина I, частина II, — 1998.
14. 101 Japanese Idioms - Understanding Japanese Language and Culture Through Popular Phrases. Michael L. Maynard, Senko K. Maynard, illustrations by Taki. — Passport Books, Lincolnwood, Ill., 1993. — 218 p.

В. Собакарь, магистр

Киевский национальный университет имени Тараса Шевченко, Киев

ЗНАЧИМЫЕ ИГРЫ: ИЗУЧЕНИЕ ЯПОНСКОГО ЯЗЫКА С ПОМОЩЬЮ ТЕОРИИ ИГР

Статья посвящена использованию теории игр в широком кругу вопросов во время изучения японского языка и построения диалога. Теория игр дает формальную систему, которая имеет значение для понимания лингвистического поведения в японском языке.

Ключевые слова: теория игр, японский язык, социальная природа смысла

**MEANINGFUL GAMES: EXPLORING JAPANESE
LANGUAGE WITH GAME THEORY**

The article is devoted to using of the game theory in the wide range of issues while learning Japanese language and building a dialogue. Game theory provides a formal system that is important for understanding of the linguistic behavior in Japanese language.

Key words: *game theory, Japanese language, social nature of the meaning*